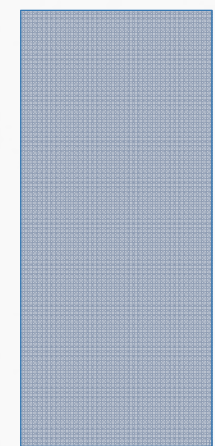


PKomedia

MASTERBRUNCH 2014

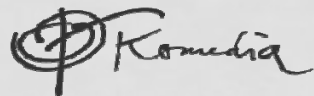
HERZLICH WILLKOMMEN!



VORSTELLUNG

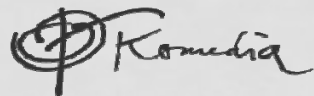
- Wir sind...
 - Saskia Johrden
 - Rouven Lippmann
 - Benjamin Räthel
 - Phil Wegge

... und wir gehören zum Fachschaftsrat (FSR) **Komedia!**



DER FSR

- Fachschaft = alle Studierenden eines Faches
→ Ihr seid Mitglied der Fachschaft Komedie !
- Fachschaftsrat = Interessenvertretung der Fachschaft
- Mitglieder werden jährlich von den Studierenden gewählt
- Arbeit ist ehrenamtlich

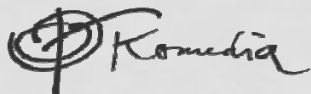


AUFGABEN DES FSR

- Beratung
 - Gremienarbeit (PA, AK, FSK)
 - Kommunikation Studierende - Dozenten
 - Repräsentation
 - Partys und Veranstaltungen
 - Verwaltung der Finanzen
 - Pflege und Betreuung:
 - FSR-Homepage
 - Komedia-Forum
- } Ziehen gerade auf neuen Server um!

KONTAKT

- FSR-Raum: LE 306 B
- Sprechzeiten immer nur auf Anfrage
- Kontakt am besten per Mail!
- Facebook: FSR Komedie
<https://www.facebook.com/fsrkomedie>
- Coming soon:
 - Neues Forum
 - Neue Homepage
 - Neue Email Adressen



GRUNDLAGEN

Orientierungswoche Komedia 2014

UNIKENNUNG

- Beispiel: sdanmuel
- Euer Benutzername für fast alle Dienste!
(Moodle, Mail, Prüfungsanmeldung,...)
- Muss einmal freigeschaltet werden durch Setzen eines neuen Passwortes unter:
<http://benutzerverwaltung.uni-due.de>

MAILADRESSEN

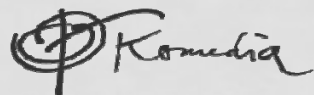
- Jeder Student bekommt zwei Mailadressen:
 - vorname.nachname@stud.uni-due.de
 - vorname.nachname@stud.uni-duisburg-essen.de
- Wichtig: Für offizielle Kommunikation (mit Dozenten, etc.) benutzen!
→ Sonst keine Antwort!!!
- Zugang über <http://webmail.uni-due.de> (mit der Unikennung)

ALLGEMEINES ZU DEN VERANSTALTUNGEN

- Teilnahme an Vorlesungen und Seminaren muss (meistens) nicht angemeldet werden
 - Einfach hingehen!
 - Sonst gesonderter Vermerk im LSF!
- Modalitäten zu Übungen/ Tutorien werden in den Vorlesungen bekanntgegeben
- Forschungsprojekte werden in der 1. Vorlesungswoche bei zentraler Veranstaltung vorgestellt
 - Anmeldung über Liste bei der Vorstellung

PRÜFUNGSLEISTUNGEN

- Klausuren (30 bis 120 Minuten)
 - Hausarbeiten / Seminarberichte
 - Referate
 - Mündliche Prüfungen
 - [Kombinationen]
-
- Prüfungen müssen **ANGEMELDET(!)** werden, Zeiträume hierfür werden bekanntgegeben (Prüfungsamt, Forum, Facebook, Mail,...)
-
- Anmeldung im LSF (<http://www.lsf.uni-due.de/>)



ZENTRALE DOKUMENTE

- Modulhandbuch, Prüfungsordnung und Wahlpflichtkataloge unter: <http://www.uni-due.de/komedia/dokumente.shtml>
- **JEDER** sollte die wichtigen Dokumente kennen!

DAS STUDIUM

Orientierungswoche Komedica 2014

AUFTEILUNG MASTER

- **Schwerpunkte:** Psychologie, Informatik oder „Social Media und Professionelle Kommunikation“
- In den Schwerpunkten Psychologie und Informatik wird durch Modulauswahl ein Schwerpunkt gesetzt
 - **Informatik:** Belegung von 3 Modulen aus einem Katalog
 - **Psychologie:** Belegung von beiden Modulen (also allen 4 Veranstaltungen) eines Kataloges
- **Social Media und Professionelle Kommunikation:** keine Psychologie-Vertiefung möglich

AUFTEILUNG MASTER

- Regelstudienzeit: 4 Semester
- 120 Credits (ECTS)
 - Psychologie
 - Informatik
 - Social Media und Professionelle Kommunikation
 - Wirtschaftswissenschaften
 - Forschungsprojekte
 - Masterarbeit
- Credits pro Bereich sind abhängig von der gewählten Vertiefungsrichtung!

WIRTSCHAFTSWISSENSCHAFTEN

- **Für alle Vertiefungsrichtungen gleich!**
- Nur ein Wahlpflichtkatalog mit insgesamt 13 Modulen vorhanden
- Insgesamt zwei Module im Umfang von 2 SWS (8 ETCS) frei aus dem Katalog wählbar
- Beispielsweise angeboten:
 - Personalmanagement
 - Marketing
 - Datenbanksysteme
 - Empirische Wirtschaftsforschung
 - ...

FORSCHUNGSPROJEKTE

- **Für alle Vertiefungsrichtungen gleich!**
- Insgesamt zwei Forschungsprojekte unter allen angebotenen wählen
- Mindestens ein Projekt muss der gewählten Vertiefungsrichtung entsprechen

- Angebotene Forschungsprojekte stehen nicht im Katalog sondern nur zu Semesterbeginn im LSF
- Wahl eines Projektes in der ersten Vorlesungswoche bei der Infoveranstaltung (Psychologie, Informatik abweichend)

VERTIEFUNGSRICHTUNG PSYCHOLOGIE

Orientierungswoche Komedica 2014

ZU BELEGENDE MODULE (PSYCHOLOGIE)

- 4 Module (8 Veranstaltungen) aus dem Bereich Psychologie (40 ECTS)
 - **Pflicht:** Methodenmodul Testkonstruktion (2 Veranstaltungen)
 - 4 Module (4 Veranstaltungen) aus dem Bereich Informatik (22 ECTS)
 - **Pflicht:** Seminar und mind. 1 weitere Veranstaltung aus dem Katalog „Informatik Grundlagen“
 - 2 Module aus dem Bereich WiWi (8 ECTS)
 - 2 Forschungsprojekte (20 ECTS)
 - 1 Masterarbeit (30 ECTS)
- = **120 ECTS** und eine Master-Urkunde ;-)

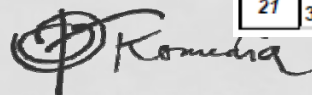
KATALOGE (PSYCHOLOGIE)

Insgesamt 4 Psychologie Kataloge:

- 1) Kognitionspsychologie und Methoden
 - 2) Sozialpsychologie
 - 3) Wirtschaftspsychologie
 - 4) Medienbasierte Wissenskonstruktion
- Kognitionspsychologie und Methoden kann nicht vertieft werden!
 - Vertiefung durch Teilnahme an beiden Modulen (4 Veranstaltungen) aus einem der anderen Kataloge!

STUDIENVERLAUFSPLAN (PSYCHOLOGIE)

SWS	1. Semester	2. Semester	3. Semester	4. Semester
1	Psychologie I	Forschungsprojekt I 10 SWS, 10 ECTS	Forschungsprojekt II 10 SWS, 10 ECTS	Masterarbeit 30 Credits
2	2 SWS, 5 ECTS			
3	Psychologie II			
4	2 SWS, 5 ECTS			
5	Psychologie III			
6	2 SWS, 5 ECTS			
7	Informatik I			
8	4 SWS, 6 ECTS			
9				
10				
11	Informatik II	Psychologie IV	Psychologie VI	
12	4 SWS, 6 ECTS	2 SWS, 5 ECTS	2 SWS, 5 ECTS	
13		Psychologie V	Psychologie VI	
14		2 SWS, 5 ECTS	2 SWS, 5 ECTS	
15	BWL I	Informatik III 4 SWS, 6 ECTS	Psychologie VI	
16	2 SWS, 4 ECTS		2 SWS, 5 ECTS	
17			Informatik IV	
18			2 SWS, 4 ECTS	
19		BWL II		
20		2 SWS, 4 ECTS		
21	31 ECTS	30 ECTS	29 ECTS	30 ECTS



Orientierungswoche Komedie 2014

UNIVERSITÄT
DUISBURG
ESSEN

Offen im Denken

VERTIEFUNGSRICHTUNG INFORMATIK

Orientierungswoche Komedica 2014

ZU BELEGENDE MODULE (INFORMATIK)

- 7 Module aus dem Bereich Informatik (40 ECTS)
 - **Pflicht:** Seminar sowie mind. 2 weitere Veranstaltungen aus dem Katalog „Informatik Grundlagen“
 - 2 Module aus dem Bereich Psychologie (20 ECTS)
 - 1 Kognitionspsychologische Kompaktvertiefung (2 ECTS)
 - 2 Module aus dem Bereich WiWi (8 ECTS)
 - 2 Forschungsprojekte (20 ECTS)
 - 1 Masterarbeit (30 ECTS)
- = **120 ECTS** und eine Master-Urkunde ;-)

KATALOGE (INFORMATIK)

Insgesamt 4 Informatik Kataloge:

- 1) Informatik Grundlagen
 - 2) Social Media und Entertainmentsysteme
 - 3) Kognition und künstliche Intelligenz
 - 4) Informationssysteme und Businessanwendungen
- Vertiefung durch Teilnahme an 3 Veranstaltungen aus einem Katalog!

STUDIENVERLAUFSPLAN (INFORMATIK)

SWS	1. Semester	2. Semester	3. Semester	4. Semester
1	Psychologie I	Forschungsprojekt I 10 SWS, 10 ECTS	Forschungsprojekt II 10 SWS, 10 ECTS	Masterarbeit 30 ECTS
2	2 SWS, 5 ECTS			
3	Psychologie II (2 ECTS)			
4	Psychologie III			
5	2 SWS, 5 ECTS			
6	Informatik I			
7	2 SWS, 4 ECTS	Psychologie IV 2 SWS, 5 ECTS	Psychologie V 2 SWS, 5 ECTS	
8	Informatik II			
9	4 SWS, 6 ECTS	Informatik IV 4 SWS, 6 ECTS	Informatik VI 4 SWS, 6 ECTS	
10				
11				
12		Informatik V 4 SWS, 6 ECTS	Informatik VII 4 SWS, 6 ECTS	
13	4 SWS, 6 ECTS			
14				
15	BWL I 2 SWS, 4 ECTS	BWL II 2 SWS, 4 ECTS		
16				
17				
18				
19				
20				
21	32 ECTS	31 ECTS	27 ECTS	30 ECTS

VERTIEFUNGSRICHTUNG SOCIAL MEDIA UND PROFESSIONELLE KOMMUNIKATION

Orientierungswoche Komedica 2014

ZU BELEGENDE MODULE (SOCIAL MEDIA)

- 2 Module (4 Veranstaltungen) aus dem Bereich Social Media und Professionelle Kommunikation (20 ECTS)
- 2 Module (4 Veranstaltungen) aus dem Bereich Psychologie (20 ECTS)
- 4 Module (4 Veranstaltungen) aus dem Bereich Informatik (22 ECTS)
 - **Pflicht:** Seminar und mind. 1 weitere Veranstaltung aus dem Katalog „Informatik Grundlagen“
- 2 Module aus dem Bereich WiWi (8 ECTS)
- 2 Forschungsprojekte (20 ECTS)
- 1 Masterarbeit (30 ECTS)

KATALOGE (SOCIAL MEDIA)

- Nur 1 Social Media Katalog vorhanden
- Enthaltende Module:
 - 1) Professionelle Kommunikation: Strategien von Institutionen und Redaktionen
 - 2) Professionelle Kommunikation: Social-Media-Marketing
- Dafür gibt es in Informatik & Psychologie Module mit besonders hoher Passung, die belegt werden sollen!
- Keine Vertiefung in der Psychologie möglich!
 - Es müssen Module aus 2 verschiedenen Psychologie-katalogen absolviert werden

STUDIENVERLAUFSPLAN (SOCIAL MEDIA)

SWS	1. Semester	2. Semester	3. Semester	4. Semester						
1	Psychologie I 2 SWS, 5 ECTS	Forschungsprojekt I 10 SWS, 10 ECTS	Forschungsprojekt I 10 SWS, 10 ECTS	Masterarbeit 30 ECTS						
2										
3	Informatik I 4 SWS, 6 ECTS									
4										
5										
6										
7	Informatik II 4 SWS, 6 ECTS									
8										
9										
10										
11	Professionelle Kommunikation I 2 SWS, 5 ECTS	Professionelle Kommunikation II 2 SWS, 5 ECTS	Psychologie IV 2 SWS, 5 ECTS							
12										
13	Psychologie II 2 SWS, 5 ECTS	Psychologie III 2 SWS, 5 ECTS	Professionelle Kommunikation III 2 SWS, 5 ECTS							
14										
15	BWL I 2 SWS, 4 ECTS	Informatik III 4 SWS, 6 ECTS	Professionelle Kommunikation IV 2 SWS, 5 ECTS							
16										
17	Informatik IV 2 SWS, 4 ECTS									
18										
19	BWL II 2 SWS, 4 ECTS									
20										
21	31 ECTS			30 ECTS					29 ECTS	30 ECTS

STUNDENPLAN

Orientierungswoche Komedia 2014

STUNDENPLAN ERSTELLUNG

- 1) Herausfinden, was belegt werden soll
→ Konsultiere Wahlpflichtkatalog:

<http://www.uni-due.de/komedia/dokumente.shtml>



- 2) Herausfinden, wann und wo die gewünschten Veranstaltungen stattfinden
→ Konsultiere Vorlesungsverzeichnis:

<http://campus.uni-due.de/>

STUNDENPLAN ERSTELLUNG

- Alle Funktionalitäten im LSF, die irgendetwas mit „Belegen“, „Wählen“, o.Ä. zu tun haben, sowie der dort „wählbare“ Stundenplan:

Für Komedia **NICHT** relevant oder verpflichtend!
Stundenplan hier hat reine Übersichtsfunktion für uns!

- Wenn eine Anmeldung erfolgen muss, steht ein gesonderter Vermerk im LSF
→ Sonst einfach in der ersten Woche hingehen!

GENUG DER TROCKENEN FAKTEN...

EINIGE BEISPIELE FÜR GELUNGENE PROJEKTE

SEMINAR SOZIALPSYCHOLOGIE

Kommunikation und Kooperation und ihre Anwendung bei Agenten und Robotern:



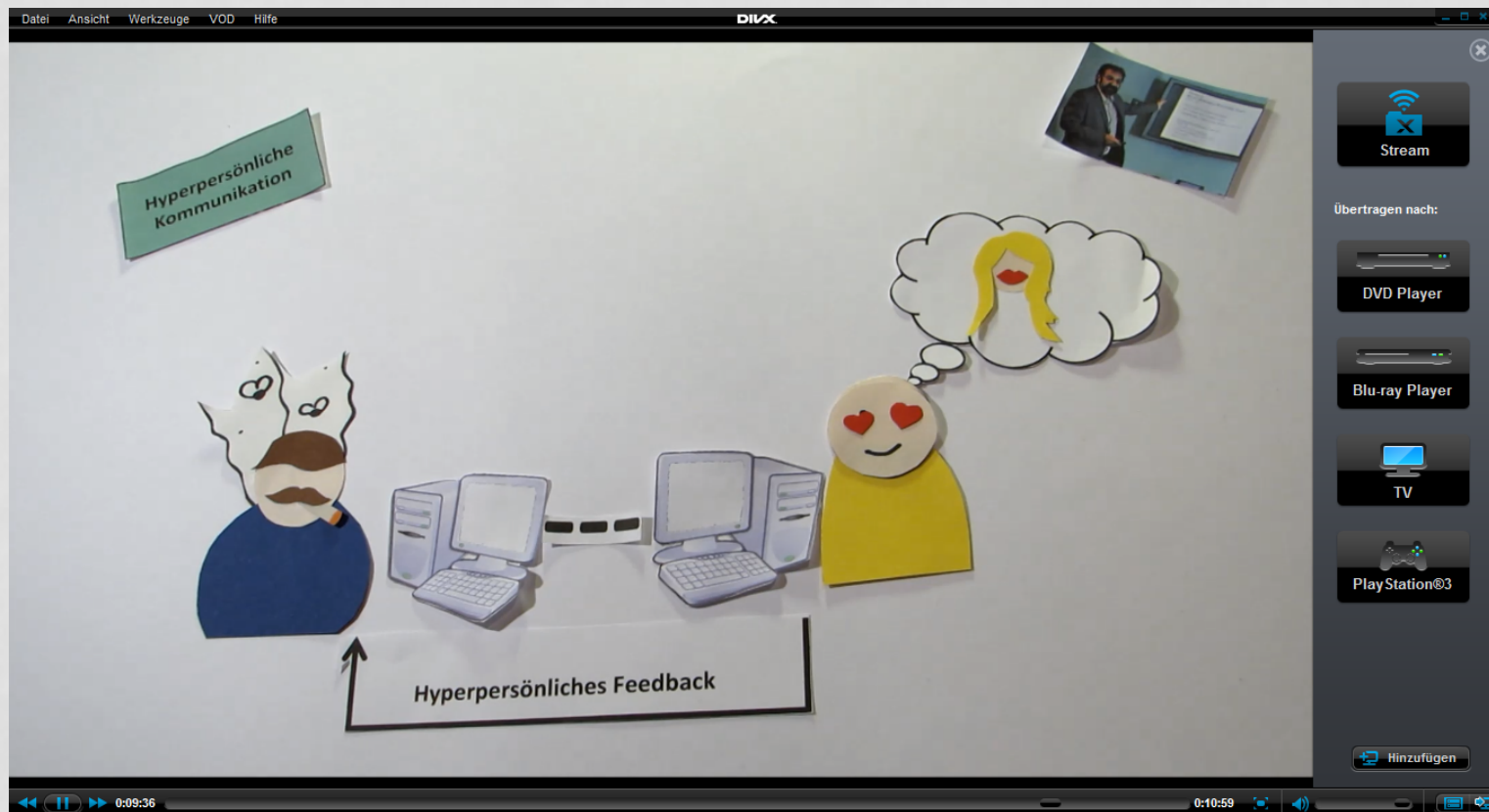
SEMINAR WERBEPSYCHOLOGIE

Konzeption & Umsetzung einer eigenen Werbeanzeige:



SEMINAR KOMMUNIKATIONSPSYCHOLOGIE

Abschlussfilm als Prüfungsleistung:

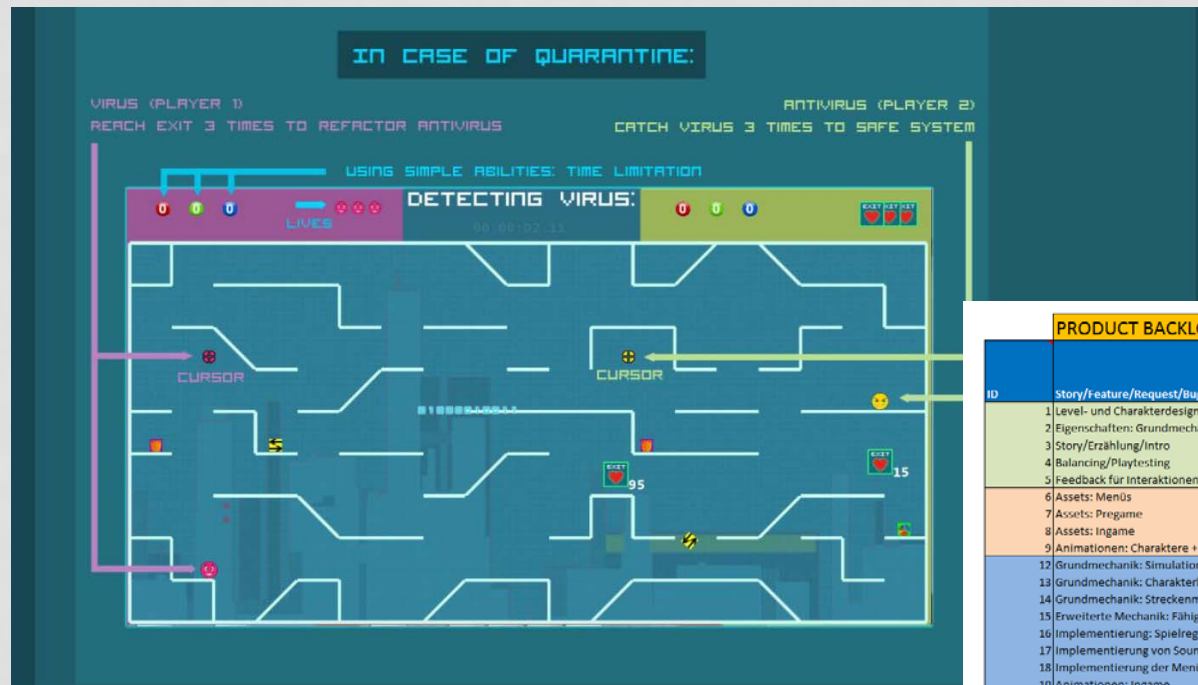


FORSCHUNGSPROJEKT SOZIALPSYCHOLOGIE

Untersuchung des Phänomens Shitstorm:



GAME ARCHITECTURE AND DESIGN



PRODUCT BACKLOG						
ID	Story/Feature/Request/Bug...	Category	Priority	Responsibility	Duration (hrs)	Duration %
1	Level- und Charakterdesign	Game Design	1	Niklas	10	3%
2	Eigenschaften: Grundmechanik, erweiterte Mechanik	Game Design	2	Andre	6	2%
3	Story/Erzählung/Intro	Game Design	10	Andre	9	2%
4	Balancing/Playtesting	Game Design	9	Jonas	15	4%
5	Feedback für Interaktionen	Game Design	14	Andre	8	2%
6	Assets: Menüs	Graphics	11	Niklas	30	8%
7	Assets: Preambles	Graphics	12	Niklas	24	6%
8	Assets: Ingame	Graphics	3	Niklas	67	17%
9	Animationen: Charaktere + Fähigkeiten	Graphics	15	Niklas	7	2%
12	Grundmechanik: Simulation der Spielwelt	Programming	4	Mesut	51	13%
13	Grundmechanik: Charakterbewegung	Programming	5	Andre	10	3%
14	Grundmechanik: Streckenmodifikation	Programming	6	Jonas	42	11%
15	Erweiterte Mechanik: Fähigkeiten	Programming	7	Jonas	25	6%
16	Implementierung: Spielregeln	Programming	8	Andre	6	2%
17	Implementierung von Sound und Musik	Programming	20	Andre	4	1%
18	Implementierung der Menüs	Programming	13	Jonas	11	3%
10	Animationen: Ingame	Programming	16	Mesut	8	2%
11	Animationen: Hintergrund	Programming	17	Jonas	6	2%
25	Implementierung optionaler Spielmodi	Programming	15a	Mesut	18	5%
26	Bugfixing	Programming	16a	Mesut	11	3%
19	Hintergrundmusik: Menüs	Music/Sound	22	Andre	3	1%
20	Hintergrundmusik: Level	Music/Sound	21	Andre	3	1%
21	Hintergrundmusik: Ergebnisbildschirm	Music/Sound	23	Andre	3	1%
22	Feedbacksounds: Fähigkeiten	Music/Sound	18	Andre	3	1%
23	Feedbacksounds: Charakter	Music/Sound	19	Andre	4	1%

DIGITALE SPIELE

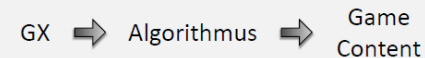
Experience Driven Procedural Content Generation

Georgios N. Yannakakis, Julian Togelius (*IEEE Transactions on Affective Computing*, 2011)

Michał Wojatzki, Benjamin Räthel, Jonas Braier

Ansatz

Anders als bei der manuellen Erzeugung durch einen Spieldesigner wird der Game Content bei der **Procedural Content Generation** automatisch durch Algorithmen generiert. Wünschenswert ist die Berücksichtigung des Spielertyps bzw. der gewünschten **Game Experience (GX)** als Parameter der Content Generierung.



EDPCG - Framework

Player Experience Model

Zunächst werden im Framework PEMs generiert, die die Spieler anhand ihres *Spielstils*, sowie *affektiven* und *kognitiven* Zuständen charakterisieren. Es wird zwischen 4 Erhebungsmethoden unterschieden:

1. Subjektives PEM
2. Objektives PEM
3. Gameplay-based PEM
4. Hybridformen



Content Quality

Nun werden anhand der PEMs den Komponenten des Spiels Wertungen zugewiesen, die ihre *Nützlichkeit (Fitness)* für die GX des Spielers ausdrücken. Es wird zwischen 3 Evaluationen unterschieden:

1. Direkte Evaluation
2. Simulationsbasierte Evaluation
3. Interaktive Evaluation



Abb. 1: Zwei simulationsbasiert erzeugte Restriktionen

Content Generator

Abschließend werden passende Content Instanzen zur Erzeugung aus der Repräsentation ausgewählt. Je nach Repräsentation werden dazu andere *Suchalgorithmen* genutzt:



Abb. 3: Basierend auf der in der Repräsentation vorgenommenen Zuordnung bieten sich unterschiedliche Suchalgorithmen an: Bei direkter Zuordnung empfehlen sich voll ausschöpfende oder heuristische Suchen, bei weniger direkter Zuordnung scheinen evolutionäre Algorithmen vorteilhaft.

Content Representation

Die evaluierten Inhalte müssen nun im Speicher repräsentiert werden, um eine effiziente Auswahl zu ermöglichen. Die Repräsentation erfolgt mit sog. *Genotypen*, die den Bauplan für eine Content-Instanz (*Phänotypen*) bilden. Die Zuordnung zwischen Genotypen und Phänotypen kann unterschiedlich direkt erfolgen:



Abb. 2: Das Kontinuum geht von sehr direkt (z.B. direkte Spezifizierung eines Levels in einer Tabelle) über Zwischenformen (z.B. Positionsliste und wiederverwendbare Muster) bis sehr indirekt (z.B. n-stelliger Schlüssel, aus dem ein Level generiert wird).

Probleme

Es ist unklar, welche Form in den Bestandteilen „PEM“, „Quality“ und „Representation“ am effektivsten ist. Die Algorithmik der PCG kann zu störenden Artefakten führen. Die generelle Umsetzbarkeit des Frameworks benötigt zudem Prüfung.

Visionen

Die Unklarheiten sollen durch künftige Studien in den Bereichen behoben werden. Echtzeitfähige EDPCG könnte die GX zur Laufzeit verbessern. Weiterhin können die Resultate des EDPCG durch design-driven PCG optimiert werden.

Literatur

Smith, G., Othenin-girard, A., Whiteshead, J., & Wardrip-Fruin, N. (2012). PCG-Based Game Design: Creating Endless Worlds. In: *Game Design: Theory and Research*, 1-16. Morgan Kaufmann.
 Togelius, J., Harber, E., Cohen, O., & Yannakakis, G. N. (2009). What is Procedural Content Generation? Mario on the borderline. *IEEE Transactions on Games*, 11(4), 485-494.
 Yannakakis, G. N., & Togelius, J. (2011). Experience-Driven Procedural Content Generation. *IEEE Transactions on Affective Computing*, 12(1), 147-164. doi:10.1109/TAFC.2011.6.

Fragen?

**Vielen Dank für die
Aufmerksamkeit**

LINKS

- LSF (Klausuranmeldung, Vorlesungsverzeichnis): <http://lsf.uni-due.de>
- FSR auf Facebook: <https://www.facebook.com/pages/FSR-Komedia/179132728783794>
- Eure Gruppe bei Facebook: <https://www.facebook.com/groups/312601228830177/>
- Rückmeldung, Studienbescheinigung: <https://campus.uni-due.de/qissos>
- Mails abrufen: <http://webmail.uni-due.de>
- Infos über alles IT-technische (Mail, VPN, Konfigurationen,...): www.uni-due.de/zim

